vtech®

V.SMILE®

APRENDIZAJE INTERACTIVO

Disney fairies

Campanilla

Manual de instrucciones

Disney elements © 2010 Disney.

Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para la consola educativa ***V.Smile***®*. Con* ***V.Smile***® *su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!*

Para más información sobre nuestros productos visite:

www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

Campanilla es la más novata en la Hondonada de las Hadas y no cree que su don “tintineador” sea muy especial. Así que intenta descubrir otros dones de las hadas. Ayúdala a que aprenda una importante lección: debes creer en ti misma para que ocurran cosas especiales.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Elige un modo de juego

Mueve el joystick para elegir el modo de juego que prefieras. Pulsa OK para confirmar.

Zona de Aventura

Podrás volar con las hadas y participar en 5 juegos diferentes.

Aventura: juega a todas las actividades por orden siguiendo la historia.

Juego libre: elige la actividad a la que quieres jugar de forma separada.

Zona de Aprendizaje

En este modo puedes elegir entre tres juegos que te ayudarán a desarrollar habilidades muy útiles para tu aprendizaje.

Opciones

En esta pantalla puedes decidir si quieres jugar con o sin música de fondo, o elegir entre vidas normal o sin fin. Elige primero la opción que prefieras y pulsa el botón OK para confirmar.

Elige tus opciones

1. En la Zona de Aprendizaje y la Zona de Aventura puedes elegir entre dos niveles de dificultad. Mueve el joystick hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar: nivel fácil o nivel difícil.
2. También puedes elegir entre uno o dos jugadores. Mueve el joystick hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar: 1 jugador o 2 jugadores (solo disponible si hay dos mandos conectados). Mueve el joystick hacia arriba o hacia abajo para elegir nivel o jugador.
3. Cuando hayas terminado de seleccionar todo, pulsa el botón OK para confirmar.
4. Selección de mando. En la Zona de Aventura y Zona de Aprendizaje puedes elegir dos formas de usar tu joystick:
   - función V.Motion
   - función joystick

FUNCIONES

Botón AYUDA

Si necesitas escuchar las instrucciones de nuevo o quieres una pista durante el juego, pulsa este botón para que la unidad te ayude.

Botón SALIR

Pulsa este botón cuando quieras abandonar un juego. La unidad te preguntará si quieres salir del juego. Elige “Sí” para salir, o “No” si quieres seguir jugando. En ambos casos, pulsa **OK** para confirmar tu elección.

Botón ZONA DE APRENDIZAJE

Este botón te permitirá ir a la Zona de Aprendizaje sin tener que pasar por ningún otro menú. Cuando lo pulses, aparecerá en la pantalla la pregunta "¿Seguro que quieres salir?". Si quieres salir, pulsa "Sí" y la unidad te llevará directamente a la Zona de Aprendizaje. En caso de que quieras continuar el juego en el que estabas, pulsa "No".

Conexión V.Link®

Cuando conectes el **V.Link®** (de venta por separado) en la consola, aparecerá una nueva sección en el menú principal: "Conexión **V.Link®**". Selecciona esta opción para cargar tus puntuaciones del juego en el **V.Link®**. Cuando el proceso se haya completado, podrás conectar tu accesorio en un ordenador y desbloquear divertidos juegos de la página web de **V.Smile®**. Por favor, no extraigas el **V.Link®** durante el proceso de descarga.

Nota: esta función solo estará disponible en aquellos modelos de **V.Smile®** que tengan el puerto de conexión para el dispositivo **V.Link®**. En el manual de la unidad principal se puede comprobar si esta función está incorporada.

V.Smile® Cyber Pocket™ V.Smile Motion® V.Smile® PC

Juegos extras en la página web de V.Smile®

Cuando hayas alcanzado una puntuación determinada en la Zona de Aventura, te premiarán con monedas de oro especiales. Carga tu puntuación en el **V.Link®** y conéctalo a tu ordenador para desbloquear juegos extras en la página web de **V.Smile®**. Recuerda pedir permiso y ayuda a un adulto antes de usar un ordenador.

Cómo conseguir monedas de oro

1ª moneda	Completar el juego Gotadecora en la Zona de Aventura.
2ª moneda	Conseguir 80 puntos en un juego de la Zona de Aventura.
3ª moneda	Conseguir 200 puntos en un juego de la Zona de Aventura.
4ª moneda	Conseguir 300 puntos en un juego de la Zona de Aventura.

ACTIVIDADES

CONTENIDO EDUCATIVO

Zona de Aventura	Contenido educativo
Gotadecora	Secuencias lógicas
Dibuja arco iris	Figuras
Cardos corredores	Orden numérico, pares e impares
Cosas perdidas	Iniciales, deletreo
Juego extra: Crear un collar	Creatividad
Pintamariquitas	Contar, sumas

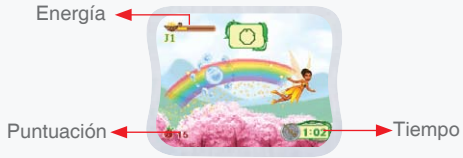
***Nota:** El juego extra "Crear un collar" se activa tras jugar a "Cosas perdidas" solamente si se ha recogido algo especial durante el juego.

Zona de Aprendizaje	Contenido educativo
Moda Hada	Creatividad
Ramilletes	Memoria
Notas de primavera	Identificación musical

Cómo jugar

Al comienzo de cada actividad hay una explicación sobre cómo manejar los mandos para jugar.

Barra de Estado



Energía: Esta barra te muestra la energía que tienes. Cuando la barra esté vacía terminará el juego. Puedes aumentar tu energía recogiendo polvo de hada.

Puntuación: Suma de puntos conseguidos durante los juegos.

Tiempo: Muestra cuánto tiempo te queda.

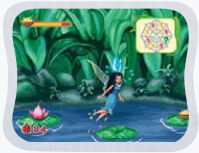
Zona de Aventura

Gotadecora

Contenido educativo: Secuencias lógicas

Campanilla debe aprender a colocar gotas en las telas de araña.

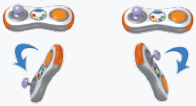
Ayúdala a recolectar las del color correcto según la secuencia.



★ **Nivel fácil:** Secuencia sencilla, falta una gota de cuatro.

★★ **Nivel difícil:** Secuencia difícil, falta una gota de ocho.

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Volar arriba y abajo	Inclina el mando hacia atrás y hacia adelante.	(↑) / (↓)
Volar a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando hacia la izquierda y hacia la derecha. 	(←) / (→)
Recoger o soltar una gota. Dejar la gota en la tela de araña.	Pulsa **OK.**	Pulsa **OK.**

Dibuja arco iris

Contenido educativo: Figuras.

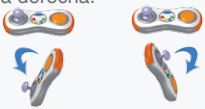
Campanilla le pide a Iridessa que le enseñe a ser un hada de la luz. Iridessa enseña a Campanilla a hacer el arco iris.

Dirige a Iridessa por el cielo para encontrar las figuras correctas que le ayuden a formar un arco iris.

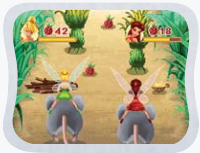
★ **Nivel fácil:** La figura que necesitas aparece dibujada.

★★ **Nivel difícil:** El nombre de la figura que necesitas aparece escrito.

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Volar a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha. 	(←) / (→)
Volar arriba y abajo	Inclina el mando hacia atrás y hacia adelante.	(↑) / (↓)

Cardos corredores



Contenido educativo: Orden numérico, pares e impares.

Campanilla ve a unos cardos corredores que se dirigen a la Hondonada de las Hadas. En la estampida, lo destrozan todo y Campanilla intentará dejarlo tal y como estaba.

Ayuda a Campanilla a perseguir a los cardos eligiendo el camino correcto. ¡Recoge pedazos de queso para que el ratón vaya más rápido!

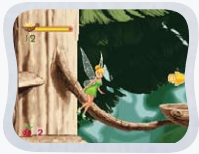
★ **Nivel fácil:** Orden de los números del 1 al 10.

★★ **Nivel difícil:** Secuencias numéricas y números pares e impares del 1 al 10.

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Moverse a la izquierda o a la derecha	Inclina el mando hacia la izquierda y hacia la derecha.	(←) / (→)
Saltar un obstáculo/Cambiar la posición con el otro jugador (en modo 2 jugadores)	Agita el mando arriba y abajo.	Pulsa **OK.**

Cosas perdidas



Contenido educativo: Iniciales, deletreo.

Campanilla tiene que encontrar objetos perdidos para hacer herramientas con las que arreglar lo que los cardos corredores han estropeado.

Ayuda a Campanilla a encontrar todos los objetos perdidos.

Juego extra: encuentra algo especial para jugar a “Crear un collar”.

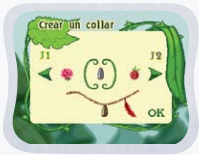
★ **Nivel fácil:** Falta la inicial de la palabra.

★★ **Nivel difícil:** Falta cualquier letra de la palabra.

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Volar a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando hacia la izquierda y hacia la derecha.	(←) / (→)
Volar arriba y abajo	Inclina el mando hacia adelante y hacia atrás.	(↑) / (↓)
Confirmar	Pulsa **OK.**	Pulsa **OK.**

Juego extra: Crear un collar



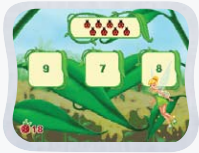
Contenido educativo: Creatividad.

Si recoges algo especial durante el juego “Cosas perdidas”, podrás crear un collar para Campanilla.

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir un objeto/Elegir la posición del objeto	Mueve el joystick a la izquierda y a la derecha.	(←) / (→)
Confirmar	Pulsa **OK.**	Pulsa **OK.**

Pintamariquitas



Contenido educativo: Contar, sumas.

Con ayuda de las cosas perdidas que Campanilla ha recopilado, ha creado un objeto que le permite pintar a las mariquitas.

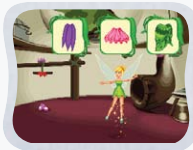
Ayuda a Campanilla a averiguar el número correcto de mariquitas para pintarlas.

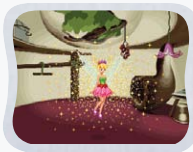
- **Nivel fácil:** Contar el número de mariquitas (de 1 a 9).
- **Nivel difícil:** Sumas sencillas (números del 1 al 9).

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Volar a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Volar arriba y abajo	Inclina el mando hacia adelante y hacia atrás	(↑) / (↓)
Confirmar/Pintar las mariquitas	Pulsa **OK.**	Pulsa **OK.**

Zona de Aprendizaje





Moda Hada

Contenido educativo: Creatividad.

Elige el adorno para el pelo, la falda, el cinturón y los zapatos que más te gusten para cambiar el look de Campanilla.

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Moverte a la izquierda o a la derecha	Inclina el mando a la izquierda o a la derecha.	(←) / (→)
Confirmar	Pulsa **OK.**	Pulsa **OK.**

Ramilletes

Contenido educativo: Memoria.

Ayuda a Rosetta a emparejar las flores.

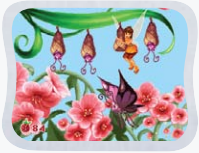
★ **Nivel fácil:** 3 pares de flores de diferentes colores.

★★ **Nivel difícil:** 4 pares de flores del mismo color.

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Volar a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha.	(←) / (→)
Volar arriba y abajo	Inclina el mando hacia atrás y hacia adelante.	(↑) / (↓)
Confirmar	Pulsa **OK.**	Pulsa **OK.**

Notas de primavera



Contenido educativo: Identificación musical.

Ayuda a Fawn a encontrar la mariposa que hace un sonido distinto.

- **Nivel fácil:** Sonidos cortos con diferente tono.
- **Nivel difícil:** Melodías cortas.

Funciones del Mando

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Volar a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha.	(←) / (→)
Volar arriba y abajo	Inclina el mando hacia adelante o hacia atrás.	(↑) / (↓)
Confirmar	Pulsa **OK.**	Pulsa **OK.**

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF/REINICIAR, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Internet: www.vtech.es

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque V.Smile no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de la televisión jugando con un joystick durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

© 2010 VTech
Impreso en China.
91-002306-125-000